

# Hodnocení bakalářské práce – vedoucí

**Autor hodnocení:** Ing. Martin Němec, Ph.D.  
**Vedoucí bakalářské práce:** Ing. Martin Němec, Ph.D.  
**Oponenti:** doc. Ing. Petr Gajdoš, Ph.D.  
**Téma:** Možnosti XNA Game Studia  
**Verze ZP:** 1  
**Student:** Ivona Raszková

## 1. Zadání závěrečné práce.

S návrhem práce přišla sama studentka a náročnost hodnotím jako středně obtížnou. Cílem bylo prostudovat možnosti XNA Game Studia v oblasti tvorby 3D her a jejich demonstrace. Cíl práce byl splněn.

## 2. Aktivita studenta během řešení.

Studentka nastudovala části týkající se XNA Game Studia a vytvořila 3D aplikaci ve formě hry, ve které demonstrovala základní možnosti, načítání objektů, animování objektů, kolize, generování terénu, výpočet normál, osvětlení apod. Očekával bych však během práce mnohem větší aktivitu, takhle sice bylo zadání splněno, avšak v případě větší snahy mohl být výsledek lepší.

## 3. Aktivita při dokončování.

V závěru práce došlo k několika problémům při dokončování, mezi které patřily kolize objektů, nanášení textury na terén apod. Problémy jsme sice nakonec vyřešili, ale trochu na úkor textové části práce, která byla dodělávaná až před termínem odevzdání.

## 4. Hodnocení výsledků závěrečné práce.

Výsledkem práce je aplikace, demonstrující základní možnosti XNA studia a to zejména pro tvorbu 3D prostředí. Programové řešení je funkční a je jen škoda, že se bohužel, i přes snahu studentky, nepodařilo aplikaci odzkoušet i na konzoli XBOX 360.

## 5. Hodnocení práce z hlediska přínosu nových poznatků.

Cílem práce nebylo přinést nové poznatky, ale nastudovat prostředí XNA studia a demonstrovat základní možnosti.

## 6. Charakteristika výběru a využití studijních pramenů.

Studijní prameny jsou dostačující.

## 7. Souhrnné hodnocení.

Celkově hodnotím výslednou práci známkou velmi dobře.

## 8. Otázky k obhajobě.

Proč se nepodařilo aplikaci spustit i na konzoli XBOX 360?

**Celkové hodnocení:**      **velmi dobře**